F

PX-8308-675

Caméra sport Full HD

Wi-Fi/H.264/HDMI

"DV-800.WiFi"

SOMMAIRE

Votre nouvelle caméra sport Full HD 4
Chère cliente, cher client, ... 4
Contenu 4
Description du produit 5

Consignes préalables 6
Consignes de sécurité 6
Conseils importants concernant le traitement des déchets 6
Déclaration de conformité 6

Mise en marche 7
Charger la batterie 7
Insérer la carte MicroSD 7

Utilisation 8
Fonctions des touches 8
Signification de l'affichage 9
Interrupteur marche/arrêt 9
Changement de mode 10
Résolutions 10
Enregistrer des vidéos 10
Prendre des photos 10
Activer/Désactiver le Wi-Fi 11
Activer/Désactiver le bip sonore 11
Mode lecture / Connecter à un téléviseur 12
Supprimer / Formater 13
Connexion à un ordinateur 13
Mode Webcam 13

Utilisation avec un iPhone/smartphone 14
Installation de l'application (préparation) 14
Utilisation 14

Boîtier étanche..... 16
Test d'étanchéité.....16
Utilisation sur une moto ou un vélo 16
Utilisation sur un casque de vélo 17

Annexe 18
Caractéristiques techniques.....18
Contrat de licence logiciel libre.....19

© 11/2013 - LE//FD/TH//SF

VOTRE NOUVELLE CAMÉRA SPORT FULL HD

CHÈRE CLIENTE, CHER CLIENT,

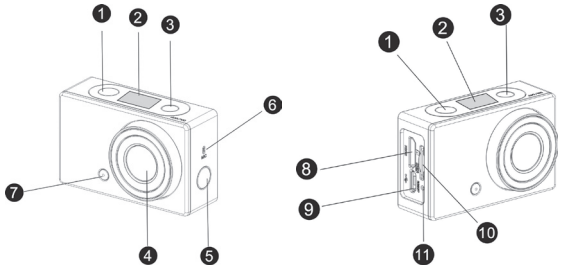
Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra sport Full HD. Cette caméra vous permettra d'immortaliser vos plus belles aventures sur terre ou sous l'eau ! Ensuite, transférez-les directement vers votre smartphone ou iPhone via une connexion Wi-Fi, pour les partager immédiatement avec vos proches !
Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

CONTENU

- Caméra sport Full HD
- Boîtier étanche
- Support de fixation pour vélo
- Support pour casque de vélo
- Bande de fixation
- Câble de chargement
- Câble HDMI

Accessoire requis (non fourni) :
- carte mémoire MicroSD (jusqu'à 32 Go)

DESCRIPTION DU PRODUIT



1. Déclencheur
2. Écran LCD
3. Touche Power/Mode
4. Objectif
5. Touche Wi-Fi / Voyant d'état Wi-Fi (rouge)
6. Microphone
7. Lumière LED
8. Port Mini-HDMI
9. Port Micro-USB
10. Fente pour carte MicroSD
11. Touche Reset (réinitialisation)

CONSIGNES PRÉALABLES

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- N'ouvrez jamais le produit vous-même. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau (hormis avec son boîtier étanche et après en avoir vérifié l'étanchéité), ni dans aucun autre liquide (même avec boîtier).
- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

CONSIGNES IMPORTANTES SUR LE TRAITEMENT DES DÉCHETS

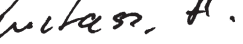
Cet appareil électronique ne doit PAS être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité. Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

La société PEARL.GmbH déclare ce produit PX-8308 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2004/108/CE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques.

PEARL.GmbH, PEARL-Str. 1-3, D-79426 Buggingen, Allemagne

Directeur Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz
18.11.2013



Importé par :
PEARL.GmbH
PEARL-Straße 1-3
D-79426 Buggingen
Allemagne

MISE EN MARCHE

CHARGER LA BATTERIE

Cette caméra est dotée d'une batterie lithium 3,7 V intégrée qui doit être chargée complètement avant son utilisation. Branchez la caméra via le câble USB fourni dans un port USB libre de votre ordinateur. La batterie se charge alors automatiquement. La LED d'état brille en bleu pendant le processus de chargement et s'éteint lorsque le chargement est terminé. Le rechargement complet de la caméra nécessite environ 2 à 4 heures.

INSÉRER UNE CARTE MÉMOIRE MICROSD

ATTENTION :
La caméra doit être éteinte avant d'insérer ou d'enlever la carte MicroSD.

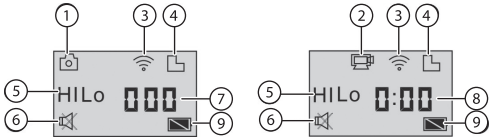
- Insérez la carte mémoire MicroSD dans la fente pour carte MicroSD, avec les contacts dorés orientés vers la sortie USB, jusqu'à ce qu'elle s'enclenche complètement. Ne forcez pas, afin de ne pas endommager la carte MicroSD.
- Pour retirer la carte mémoire de l'appareil, il suffit de l'enfoncer légèrement dans sa fente. Le verrouillage est ainsi désenclenché et la carte MicroSD peut être retirée de l'appareil.

UTILISATION

FONCTIONS DES TOUCHES

Touche	Fonction
Touche Power/Mode	• Maintenez la touche enfoncée pendant 3 secondes pour allumer ou éteindre l'appareil. • Lorsque l'appareil est allumé, appuyez brièvement sur cette touche pour changer de mode : --> Changement de mode. Basculez ainsi entre les différents modes : Mode Vidéo (Hi), Mode Vidéo (Lo), Mode Vidéo (Hi Lo), Mode Photo (Lo), Mode Photo (Hi).
Touche Enregistrement	Mode Vidéo Appuyez sur ce bouton pour démarrer un enregistrement puis l'arrêter/le sauvegarder. Mode Photo Appuyez sur cette touche pour prendre une photo.
Touche Wi-Fi	Appuyez sur cette touche pour activer/désactiver le Wi-Fi.

SIGNIFICATION DE L'AFFICHAGE



N°	Symbole	Signification
1	Symbole Photo	Indique le mode Photo.
2	Symbole Vidéo	Indique le mode Vidéo. Lorsque le symbole clignote, ce signifie que la caméra est en train d'enregistrer.
3	Symbole Wi-Fi	Indique que le Wi-Fi est activé.
4	Symbole Carte mémoire	Indique si une carte mémoire se trouve ou non dans la caméra.
5	Symbole Résolution	Indique la résolution Photo/Vidéo.
6	Symbole MUTE	Indique l'activation/la désactivation du signal sonore.
7	Nombre de photos restantes	Indique le nombre de photos restantes pouvant êtres enregistrées dans la résolution actuelle.
8	Temps de vidéo restant	Indique le nombre de minutes d'enregistrement encore disponibles dans la résolution actuelle.
9	Symbole Batterie	Indique l'état de charge de la batterie.

ALLUMER/ÉTEINDRE

Pour allumer ou éteindre la caméra, maintenez le bouton Power/ Mode enfoncé pendant 3 secondes.

CHANGEMENT DE MODE

Après sa mise en marche, la caméra démarre toujours en mode Vidéo (Hi). Appuyez brièvement sur le bouton **Power/Mode** pour changer le mode de la caméra.

Ordre des modes :
Mode Vidéo (Hi) ⟶ Mode Vidéo (Lo) ⟶ Mode Vidéo (Hi Lo) ⟶ Mode Photo (Lo) ⟶ Mode Photo (Hi)

Résolutions
- Mode Photo (Hi) : 8 Mpx (3264 × 2448 p)
- Mode Photo (Lo) : 5 Mpx (2592 × 1944 p)
- Mode Vidéo (Hi) : Full HD (1920 × 1080 p, 30 images/sec.)
- Mode Vidéo (Lo) : 720 P (1280 × 720 p, 30 images/sec.)
- Mode Vidéo (Hi Lo) : 720 P (1280 × 720 p, 60 images/sec.)

ENREGISTREMENT VIDÉO

En mode Vidéo, appuyez sur le déclencheur pour commencer l'enregistrement vidéo. L'icône de caméra vidéo et la LED de contrôle rouge clignotent. Appuyez une nouvelle fois sur le déclencheur pour arrêter/sauvegarder l'enregistrement. L'icône de la caméra vidéo s'affiche alors en continu.

PRENDRE DES PHOTOS

En mode Photo, appuyez sur le déclencheur pour prendre une photo. Vous entendez un bref signal sonore et la LED de contrôle rouge clignote une fois brièvement.

ACTIVER/DÉSACTIVER LE WI-FI

Appuyez sur la touche Wi-Fi, située sur le côté de la caméra, pour activer le signal Wi-Fi.

Wi-Fi désactivé

Wi-Fi activé

NOTE :
Si aucun connexion n'est établie dans les 30 secondes avec un iPhone ou smartphone, le signal Wi-Fi se désactive alors automatiquement pour économiser de l'énergie.

ACTIVER/DÉSACTIVER LE BIP SONORE

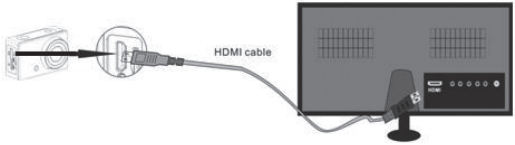
Le signal sonore est réglé par défaut.
En mode Vidéo ou Photo, maintenez le déclencheur appuyé jusqu'à ce que le symbole **MUTE** s'affiche. Les signaux sonores sont alors désactivés.

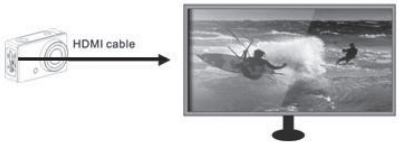
MUTE désactivé

MUTE activé

MODE LECTURE / CONNECTER À UN TÉLÉVISEUR

Connectez la caméra à votre téléviseur en branchant le connecteur Mini-HDMI fourni dans la prise de la caméra, et en branchant l'autre extrémité du câble dans la prise correspondante de votre téléviseur.





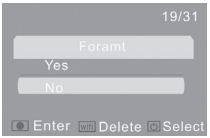
NOTE :
Avant de brancher ou débrancher le câble HDMI, vous devez tout d'abord désactiver la connexion Wi-Fi et stopper la lecture ou l'enregistrement vidéo, afin de ne pas perdre de données.

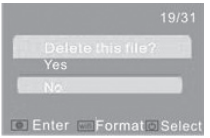
- Après la connexion de la caméra à la TV , la caméra se met automatiquement en mod

- Appuyez sur la touche Power/Mode pour basculer entre le les photos et les vidéos.
- Confirmez votre choix de vidéo ou de photo avec la touche Wi-Fi.
- Appuyez sur le déclencheur pour lire la photo ou la vidéo.
- Appuyez de nouveau sur le déclencheur pour arrêter la lecture de la photo ou de la vidéo.

SUPPRIMER / FORMATER

- En mode Lecture, maintenez le déclencheur appuyé pour supprimer un fichier ou formater la carte mémoire.
- Appuyez sur la touche Wi-Fi pour choisir l'une des deux options.
- Appuyez sur la touche Power/Mode pour sélectionner une action.
- Confirmez votre choix avec le déclencheur.





CONNEXION À UN ORDINATEUR

1. Allumez la caméra.
2. Branchez la caméra via le câble USB fourni dans un port USB libre de votre ordinateur.
3. L'ordinateur reconnait automatiquement la caméra en tant que disque amovible. Elle peut alors être utilisée immédiatement.

MODE WEBCAM

1. En mode Disque amovible, appuyez sur le déclencheur de la caméra pour basculer en mode Webcam.
2. En mode Disque amovible, appuyez sur le déclencheur de la caméra pour basculer en mode Webcam.

NOTE :
Aucun pilote de webcam n'est fourni.

UTILISATION AVEC UN IPHONE/ SMARTPHONE

INSTALLATION DE L'APPLICATION (PRÉPARATION)

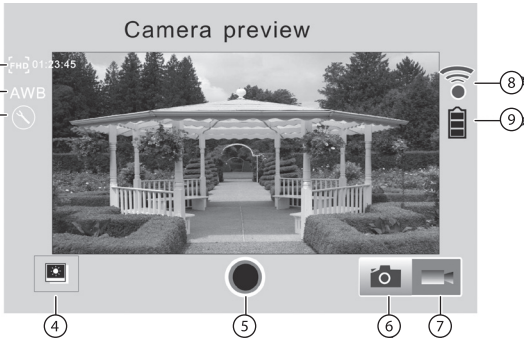
1. Dans l'App Store, recherchez l'application **"SYMAGIX"** et téléchargez-la.
2. Installez l'application.

UTILISATION

- Insérez une carte mémoire MicroSD dans la caméra.
- Allumez la caméra.
- Appuyez sur la touche Wi-Fi de la caméra pour activer le signal Wi-Fi.
- Avec votre smartphone/iPhone, recherchez le signal Wi-Fi **PX-8308-675** de la caméra et connectez votre smartphone/iPhone avec ce signal.

NOTE :
Lors de la première connexion avec un smartphone/iPhone, il vous est demandé de saisir un mot de passe. Si nécessaire, saisissez le **mot de passe "1234567890"** *et confirmez votre saisie.*

- Ouvrez l'application sur votre smartphone/iPhone. La transmission actuelle s'affiche.



1. Résolution vidéo
2. Balance des blancs
3. Configuration
4. Mode Lecture
5. Déclencheur
6. Mode Photo
7. Mode Vidéo
8. Activer/Désactiver signal Wi-Fi
9. Symbole de la batterie (Caméra)

BOÎTIER ÉTANCHE

TEST D'ÉTANCHÉITÉ

Avant d'utiliser le boîtier, vous devriez effectuer un test d'étanchéité pour vous assurer qu'il n'est pas endommagé. À la place de la caméra sport, placez une feuille de papier pliée ou tout autre objet sans valeur, puis scellez le boîtier. Plongez ensuite le tout sous l'eau pendant quelques secondes.
Sortez le boîtier de l'eau, vérifiez le verrouillage, puis ouvrez enfin le boîtier pour voir si le papier est mouillé ou non.

UTILISATION SUR UNE MOTO OU UN VÉLO

- Pour fixer votre caméra sur un guidon de moto ou de vélo, utilisez le boîtier étanche et le support de fixation pour vélo/moto.
- Ouvrez le boîtier étanche et placez-y votre caméra sport.
- Veillez ensuite à bien refermer le boîtier.
- Vissez ensuite le boîtier étanche au support de fixation pour vélo et moto.
- Utilisez la vis centrale pour régler la position de la caméra.
- Dévissez entièrement la vis du bas.
- Montez les deux éléments du support de fixation sur votre guidon. Veillez à utiliser les coussinets en caoutchouc, afin de ne pas endommager le produit ni le guidon.
- Serrez bien les vis du bas pour que le support soit correctement fixé à votre guidon.

UTILISATION SUR UN CASQUE DE VÉLO

- Pour l'utilisation sur un casque de vélo, utilisez la sangle de fixation pour casque de vélo, le boîtier étanche et le support pour casque de vélo.
- Fixez le support pour casque de vélo à l'aide de la sangle de fixation sur votre casque de vélo.
- Ouvrez le boîtier étanche et placez-y votre caméra sport.
- Veillez ensuite à bien refermer le boîtier.
- Puis vissez le boîtier étanche au support de fixation pour casque de vélo.
- Utilisez les vis du support de fixation pour casque de vélo pour régler la position de la caméra.

ANNEXE

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Résolution :	5 mégapixels
Capteur :	couleur CMOS / F3.1 f=2,9 mm
Résolution vidéo :	Full HD 1080 p (1920 × 1080) / 30 ips, HD 720 p (1280 × 720) / 60 ips VGA (640 × 480) / 120 ips
Résolution photo (JPEG) :	8 Mpx (3264 × 2448) 5 Mpx (2592 × 1944)
Angle de prise de vue :	120°
Mode Webcam :	1280 × 780 P / 30 ips
Zoom :	numérique, 4 fois
Mémoire interne :	1 Go DDR3 et 8 Mo Flash SPI
Mémoire externe :	carte MicroSD (à partir de classe 6) jusqu'à 32 Go (non fournie)
Connectique :	USB 2.0, MicroSD, HDMI
Batterie :	Li-ion, 1000 mAh
Dimensions :	60 × 38 × 23 mm
Boîtier étanche :	IPX8

Ce produit contient un logiciel distribué entièrement ou partiellement sous licence publique générale GNU, Version 2 (GPL).
Vous trouverez ci-après l'intégralité de la version actuelle de ce texte de licence.
Puisqu'il s'agit d'un logiciel libre de droits, ses développeurs déclinent toute responsabilité en cas de dégâts ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation.
Veuillez noter que la garantie du matériel n'est bien entendu pas concernée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter. Pour cela, rendez-vous sur www.pearl.fr.

CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL LIBRE CeCILL

Avertissement

Ce contrat est une licence de logiciel libre issue d'une concertation entre ses auteurs afin que le respect de deux grands principes préside à sa rédaction:

* d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres: accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,
* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] I[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont:

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé 3 rue Michel-Ange, 75794 Paris cedex 16.

Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique - INRIA, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé Domaine de Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay cedex.

Préambule

Ce contrat est une licence de logiciel libre dont l'objectif est de conférer aux utilisateurs la liberté de modification et de redistribution du logiciel régi par cette licence dans le cadre d'un modèle de diffusion en logiciel libre.

L'exercice de ces libertés est assorti de certains devoirs à la charge des utilisateurs afin de préserver ce statut au cours des redistributions ultérieures.

L'accessibilité au code source et les droits de copie, de modification et de redistribution qui en découlent ont pour contrepartie de n'offrir aux utilisateurs qu'une garantie limitée et de ne faire peser sur l'auteur du logiciel, le titulaire des droits patrimoniaux et les concédants successifs qu'une responsabilité restreinte.

A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité. Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses.

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

Article 1 - DÉFINITIONS

Dans ce contrat, les termes suivants, lorsqu'ils seront écrits avec une lettre capitale, auront la signification suivante:

Contrat: désigne le présent contrat de licence, ses éventuelles versions postérieures et annexes.

Logiciel: désigne le logiciel sous sa forme de Code Objet et/ou de Code Source et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de l'acceptation du Contrat par le Licencié.

Logiciel Initial: désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation,

dans leur état au moment de leur première diffusion sous les termes du Contrat.

Logiciel Modifié: désigne le Logiciel modifié par au moins une Contribution.

Code Source: désigne l'ensemble des instructions et des lignes de programme du Logiciel et auquel l'accès est nécessaire en vue de modifier le Logiciel.

Code Objet: désigne les fichiers binaires issus de la compilation du Code Source.

Titulaire: désigne le ou les détenteurs des droits patrimoniaux d'auteur sur le Logiciel Initial.

Licencié: désigne le ou les utilisateurs du Logiciel ayant accepté le Contrat.

Contributeur: désigne le Licencié auteur d'au moins une Contribution.

Concédant: désigne le Titulaire ou toute personne physique ou morale distribuant le Logiciel sous le Contrat.

Contribution: désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.

Module: désigne un ensemble de fichiers sources y compris leur documentation qui permet de réaliser des fonctionnalités ou services supplémentaires à ceux fournis par le Logiciel.

Module Externe: désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

Module Interne: désigne tout Module lié au Logiciel de telle sorte qu'ils s'exécutent dans le même espace d'adressage.

GNU GPL: désigne la GNU General Public License dans sa version 2 ou toute version ultérieure, telle que publiée par Free Software

Foundation Inc.

Parties: désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

Le Contrat a pour objet la concession par le Concédant au Licencié d'une licence non exclusive, cessible et mondiale du Logiciel telle que définie ci-après à l'article 5 pour toute la durée de protection des droits portant sur ce Logiciel.

Article 3 - ACCEPTATION

3.1 L'acceptation par le Licencié des termes du Contrat est réputée acquise du fait du premier des faits suivants:

* (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;
* (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

3.2 Un exemplaire du Contrat, contenant notamment un avertissement relatif aux spécificités du Logiciel, à la restriction de garantie et à la limitation à un usage par des utilisateurs expérimentés a été mis à disposition du Licencié préalablement à son acceptation telle que définie à l'article 3.1 ci dessus et le Licencié reconnaît en avoir pris connaissance.

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le Contrat entre en vigueur à la date de son acceptation par le Licencié telle que définie en 3.1.

4.2 DURÉE

Le Contrat produira ses effets pendant toute la durée légale de protection des droits patrimoniaux portant sur le Logiciel.

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées.

Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses composants, il s'engage à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

5.1 DROIT D'UTILISATION

Le Licencié est autorisé à utiliser le Logiciel, sans restriction quant aux domaines d'application, étant ci-après précisé que cela comporte:

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.

2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.

3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément de ce Logiciel; et ceci, lorsque le Licencié effectue toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu du Contrat.

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

Le droit d'apporter des Contributions comporte le droit de traduire, d'adapter, d'arranger ou d'apporter toute autre modification au Logiciel et le droit de reproduire le logiciel en résultant.

Le Licencié est autorisé à apporter toute Contribution au Logiciel sous réserve de mentionner, de façon explicite, son nom en tant qu'auteur de cette Contribution et la date de création de celle-ci.

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout support et par tout moyen ainsi que le droit de mettre sur le marché à titre onéreux ou gratuit, un ou des exemplaires du Logiciel par tout procédé.

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies du Logiciel, modifié ou non, à des tiers dans les conditions ci-après détaillées.

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée:

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le Code Objet du Logiciel est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au Code Source complet du Logiciel en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du Code Source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

Lorsque le Licencié apporte une Contribution au Logiciel, les conditions de distribution du Logiciel Modifié en résultant sont alors soumises à l'intégralité des dispositions du Contrat.

Le Licencié est autorisé à distribuer le Logiciel Modifié, sous forme de code source ou de code objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée:

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le code objet du Logiciel Modifié est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au code source complet du Logiciel Modifié en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du code source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

Lorsque le Licencié a développé un Module Externe les conditions du Contrat ne s'appliquent pas à ce Module Externe, qui peut être distribué sous un contrat de licence différent.

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

Le Licencié peut inclure un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL dans le Logiciel modifié ou non et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Le Licencié peut inclure le Logiciel modifié ou non dans un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

Le Titulaire est détenteur des droits patrimoniaux sur le Logiciel Initial. Toute utilisation du Logiciel Initial est soumise au respect des conditions dans lesquelles le Titulaire a choisi de diffuser son œuvre et nul autre n'a la faculté de modifier les conditions de diffusion de ce Logiciel Initial.

Le Titulaire s'engage à ce que le Logiciel Initial reste au moins régi par le Contrat et ce, pour la durée visée à l'article 4.2.

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

Le Licencié qui a développé une Contribution est titulaire sur celle-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable.

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

Le Licencié qui a développé un Module Externe est titulaire sur celui-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable et reste libre du choix du contrat régissant sa diffusion.

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément:

1. à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel;

2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

Le Licencié s'engage à ne pas porter atteinte, directement ou indirectement, aux droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/

ou des Contributeurs sur le Logiciel et à prendre, le cas échéant, à l'égard de son personnel toutes les mesures nécessaires pour assurer le respect des dits droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs.

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

7.1 Le Contrat n'oblige en aucun cas le Concédant à la réalisation de prestations d'assistance technique ou de maintenance du Logiciel.

Cependant le Concédant reste libre de proposer ce type de services. Les termes et conditions d'une telle assistance technique et/ou d'une telle maintenance seront alors déterminés dans un acte séparé. Ces actes de maintenance et/ou assistance technique n'engageront que la seule responsabilité du Concédant qui les propose.

7.2 De même, tout Concédant est libre de proposer, sous sa seule responsabilité, à ses licenciés une garantie, qui n'engagera que lui, lors de la redistribution du Logiciel et/ou du Logiciel Modifié et ce, dans les conditions qu'il souhaite. Cette garantie et les modalités financières de son application feront l'objet d'un acte séparé entre le Concédant et le Licencié.

Article 8 - RESPONSABILITÉ

8.1 Sous réserve des dispositions de l'article 8.2, le Licencié a la faculté, sous réserve de prouver la faute du Concédant concerné, de solliciter la réparation du préjudice direct qu'il subirait du fait du Logiciel et dont il apportera la preuve.

8.2 La responsabilité du Concédant est limitée aux engagements pris en application du Contrat et ne saurait être engagée en raison notamment:
(i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié, (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou

de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis.

Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

9.2 Le Concédant déclare de bonne foi être en droit de concéder l'ensemble des droits attachés au Logiciel (comprenant notamment les droits visés à l'article 5).

9.3 Le Licencié reconnaît que le Logiciel est fourni „en l'état" par le Concédant sans autre garantie, expresse ou tacite, que celle prévue à l'article 9.2 et notamment sans aucune garantie sur sa valeur commerciale, son caractère sécurisé, innovant ou pertinent.

En particulier, le Concédant ne garantit pas que le Logiciel est exempt d'erreur, qu'il fonctionnera sans interruption, qu'il sera compatible avec l'équipement du Licencié et sa configuration logicielle ni qu'il remplira les besoins du Licencié.

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit de propriété. Ainsi, le Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient être diligentées au titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique

et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

Article 10 - RÉSILIATION

10.1 En cas de manquement par le Licencié aux obligations mises à sa charge par le Contrat, le Concédant pourra résilier de plein droit le Contrat trente (30) jours après notification adressée au Licencié et restée sans effet.

10.2 Le Licencié dont le Contrat est résilié n'est plus autorisé à utiliser, modifier ou distribuer le Logiciel. Cependant, toutes les licences qu'il aura concédées antérieurement à la résiliation du Contrat resteront valides sous réserve qu'elles aient été effectuées en conformité avec le Contrat.

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

Aucune des Parties ne sera responsable d'un retard ou d'une défaillance d'exécution du Contrat qui serait dû à un cas de force majeure, un cas fortuit ou une cause extérieure, telle que, notamment, le mauvais fonctionnement ou les interruptions du réseau électrique ou de télécommunication, la paralysie du réseau liée à une attaque informatique, l'intervention des autorités gouvernementales, les catastrophes naturelles, les dégâts des eaux, les tremblements de terre, le feu, les explosions, les grèves et les conflits sociaux, l'état de guerre...

11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

11.4 Dans l'hypothèse où une ou plusieurs des dispositions du Contrat s'avèrerait contraire à une loi ou à un texte applicable, existants ou futurs, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient les amendements nécessaires pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions resteront en vigueur. De même, la nullité, pour quelque raison que ce soit, d'une des dispositions du Contrat ne saurait entraîner la nullité de l'ensemble du Contrat.

11.5 LANGUE

Le Contrat est rédigé en langue française et en langue anglaise, ces deux versions faisant également foi.

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

12.1 Toute personne est autorisée à copier et distribuer des copies de ce Contrat.

12.2 Afin d'en préserver la cohérence, le texte du Contrat est protégé et ne peut être modifié que par les auteurs de la licence, lesquels se réservent le droit de publier périodiquement des mises à jour ou de nouvelles versions du Contrat, qui posséderont chacune un numéro distinct. Ces versions ultérieures seront susceptibles de prendre en compte de nouvelles problématiques rencontrées par les logiciels libres.

12.3 Tout Logiciel diffusé sous une version donnée du Contrat ne pourra faire l'objet d'une diffusion ultérieure que sous la même version du Contrat ou une version postérieure, sous réserve des dispositions de l'article 5.3.4.

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

13.1 Le Contrat est régi par la loi française. Les Parties conviennent de tenter de régler à l'amiable les différends ou litiges qui viendraient à se produire par suite ou à l'occasion du Contrat.

13.2 A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance et sauf situation relevant d'une procédure d'urgence, les différends ou litiges seront portés par la Partie la plus diligente devant les Tribunaux compétents de Paris.

Version 2.0 du 2006-09-05.